Bundesgesetzblatt

Teil I Z 1997 A

1971	Ausgegeben zu Bonn am 3. September 1971	Nr. 89

Tag	Inhalt	Seite
27. 8. 71	Neufassung der Verordnung über Spielgeräte und andere Spiele mit Gewinnmöglichkeit (SpielV) ... 7103-1	1441
27. 8. 71	Neufassung der Verordnung über die gewerbsmäßige Veranstaltung unbedenklicher Spiele ... 7103-4	1445

Hinweis auf andere Verkündungsblätter

Bekanntmachung der Neufassung der Verordnung über Spielgeräte und andere Spiele mit Gewinnmöglichkeit (SpielV)

Vom 27. August 1971

Auf Grund des Artikels 4 der Zweiten Verordnung zur Änderung von Vorschriften auf dem Gebiet der gewerbsmäßig veranstalteten Spiele mit Gewinnmöglichkeit vom 28. Juni 1971 (Bundesgesetzbl. I S. 867) wird nachstehend der Wortlaut der Verordnung über Spielgeräte und andere Spiele mit Gewinnmöglichkeit (SpielV) in der jetzt geltenden Fassung bekanntgegeben, wie sie sich aus der oben angeführten Änderungsverordnung und der Änderungsverordnung vom 17. April 1968 (Bundesgesetzbl. I S. 309) ergibt.

Die Rechtsvorschriften sind auf Grund des § 33 f Abs. 1 und des § 60 a Abs. 2 Satz 4 der Gewerbeordnung erlassen worden.

Bonn, den 27. August 1971

Der Bundesminister
für Wirtschaft und Finanzen
In Vertretung
Dr. Rohwedder

Verordnung über Spielgeräte und andere Spiele mit Gewinnmöglichkeit (SpielV)

I.

Aufstellung von Spielgeräten

§ 1

(1) Die Erlaubnis nach § 33 d Abs. 1 und § 60 a der Gewerbeordnung (Erlaubnis) für die Aufstellung eines Spielgerätes, bei dem der Gewinn in Geld besteht (Geldspielgerät), darf nur erteilt werden, wenn das Geldspielgerät

1. in Schank- oder Speisewirtschaften oder Beherbergungsbetrieben,
2. in Spielhallen oder ähnlichen Unternehmen oder
3. in Wettannahmestellen der konzessionierten Buchmacher

aufgestellt werden soll.

(2) Die Erlaubnis darf nicht erteilt werden, wenn das Geldspielgerät

1. in Betrieben auf Jahrmärkten, Schützenfesten oder ähnlichen Veranstaltungen,
2. in Trinkhallen, Speiseeiswirtschaften, Milch- oder Imbißstuben oder
3. in Schank- oder Speisewirtschaften oder Beherbergungsbetrieben, die sich auf Sportplätzen, Zeltplätzen oder in Sporthallen, Tanzschulen, Badeanstalten, Sport- oder Jugendheimen oder Jugendherbergen befinden, oder in anderen Schank- oder Speisewirtschaften oder Beherbergungsbetrieben, die ihrer Art nach vorwiegend von Kindern und Jugendlichen besucht werden,

aufgestellt werden soll.

§ 2

Die Erlaubnis für die Aufstellung eines Spielgerätes, bei dem der Gewinn in Waren besteht (Warenspielgerät), darf nur erteilt werden, wenn das Warenspielgerät

1. in Schank- oder Speisewirtschaften oder Beherbergungsbetrieben mit Ausnahme der in § 1 Abs. 2 Nr. 2 und 3 genannten Betriebe,
2. in Spielhallen oder ähnlichen Unternehmen,
3. in Wettannahmestellen der konzessionierten Buchmacher oder
4. auf Jahrmärkten, Schützenfesten oder ähnlichen Veranstaltungen

aufgestellt werden soll.

§ 3

Die Erlaubnis darf nicht erteilt werden, wenn in dem Betrieb, in dem das Geld- oder Warenspielgerät aufgestellt werden soll, bereits zwei Geld- oder Warenspielgeräte aufgestellt werden dürfen; dies gilt nicht für die Aufstellung von Warenspielgeräten auf Jahrmärkten, Schützenfesten oder ähnlichen Veranstaltungen.

II.

Veranstaltung anderer Spiele

§ 4

Die Erlaubnis für die Veranstaltung eines anderen Spieles im Sinne des § 33d Abs. 1 Satz 1 der Gewerbeordnung (anderes Spiel), bei dem der Gewinn in Geld besteht, darf nur erteilt werden, wenn das Spiel in Spielhallen oder ähnlichen Unternehmen veranstaltet werden soll. Im übrigen gilt § 3 entsprechend.

§ 5

Die Erlaubnis für die Veranstaltung eines anderen Spieles, bei dem der Gewinn in Waren besteht, darf nur erteilt werden, wenn das Spiel auf Jahrmärkten, Schützenfesten oder ähnlichen Veranstaltungen oder in Schank- oder Speisewirtschaften oder Beherbergungsbetrieben mit Ausnahme der in § 1 Abs. 2 Nr. 2 und 3 genannten Betriebe veranstaltet werden soll. Im übrigen gilt § 3 entsprechend.

III.

Verpflichtungen bei der Ausübung des Gewerbes

§ 6

(1) Der Aufsteller darf nur Spielgeräte aufstellen, an denen das Zulassungszeichen, die Spielregeln und der Gewinnplan, bei Geldspielgeräten außerdem die Angabe der Mindestdauer des Spieles, deutlich sichtbar angebracht sind. Bei Warenspielgeräten können die Spielregeln und der Gewinnplan unmittelbar neben dem Spielgerät angebracht werden. Der Aufsteller hat den zum Spielgerät gehörenden Erlaubnisbescheid oder dessen beglaubigte Abschrift oder beglaubigte Ablichtung am Aufstellungsort bereitzuhalten; den Abdruck des Zulassungsscheines hat er auf Verlangen vorzulegen.

(2) Der Veranstalter eines anderen Spieles ist verpflichtet, am Veranstaltungsort die Spielregeln und den Gewinnplan deutlich sichtbar anzubringen. Er hat dort die Unbedenklichkeitsbescheinigung und den Erlaubnisbescheid bereitzuhalten.

(3) Der Aufsteller eines Spielgerätes oder der Veranstalter eines anderen Spieles darf Gegenstände, die nicht als Gewinne ausgesetzt sind, nicht so aufstellen, daß sie dem Spieler als Gewinne erscheinen können.

§ 7

Der Aufsteller hat ein Spielgerät, das den im Zulassungsschein bezeichneten Merkmalen nicht entspricht, unverzüglich aus dem Verkehr zu ziehen.

§ 8

(1) Der Aufsteller eines Spielgerätes oder der Veranstalter eines anderen Spieles darf am Spiel nicht teilnehmen, andere Personen nicht beauftragen, an dem Spiel teilzunehmen, und nicht gestatten oder dulden, daß in seinem Unternehmen Beschäftigte an dem Spiel teilnehmen, soweit nicht im Zulassungsschein oder in der Unbedenklichkeitsbescheinigung Ausnahmen zugelassen sind.

(2) Der Veranstalter eines anderen Spieles darf zum Zweck des Spieles keinen Kredit gewähren oder durch Beauftragte gewähren lassen und nicht zulassen, daß in seinem Unternehmen Beschäftigte solche Kredite gewähren.

§ 9

Der Aufsteller eines Spielgerätes oder der Veranstalter eines anderen Spieles darf dem Spieler für weitere Spiele hinsichtlich der Höhe der Einsätze keine Vergünstigungen gewähren. Er darf gewonnene Gegenstände nicht zurückkaufen. Er darf gewonnene Gegenstände in einen Gewinn umtauschen, dessen Gestehungskosten den zulässigen Höchstgewinn nicht überschreiten.

§ 10

Der Veranstalter eines anderen Spieles, bei dem der Gewinn in Geld besteht, darf Kindern und Jugendlichen, ausgenommen verheirateten Jugendlichen, den Zutritt zu den Räumen, in denen das Spiel veranstaltet wird, nicht gestatten.

IV.

Zulassung von Spielgeräten

§ 11

(1) Die Physikalisch-Technische Bundesanstalt darf die Bauart eines Geldspielgerätes nur zulassen, wenn folgende Anforderungen erfüllt sind:

1. Die Aussichten auf Treffer und Gewinn müssen bei Beginn eines Spieles für jeden einzelnen Einsatz gleich sein.
2. Die spielwichtigen Teile des Spielgerätes müssen so gebaut oder gesichert sein, daß sie mit einfachen Mitteln nicht verändert werden können.
3. Das Spielgerät muß so eingerichtet sein, daß vom Beginn eines Spieles bis zum Beginn des nächsten Spieles mindestens fünfzehn Sekunden vergehen.
4. Der Einsatz für das nächste Spiel darf nicht vor Beginn des vorhergehenden Spieles möglich sein.
5. Der Einsatz für ein Spiel darf höchstens 0,20 Deutsche Mark, der Gewinn höchstens zwei Deutsche Mark betragen.
6. Bei einem Spielgerät,
   a) bei dem vom Beginn eines Spieles bis zum Beginn des nächsten Spieles weniger als 30 Sekunden vergehen, muß die durch Berechnung oder Versuche ermittelte Summe der Gewinne bei unbeeinflußtem Spielablauf mindestens 60 vom Hundert der Einsätze betragen;
   b) bei dem vom Beginn eines Spieles bis zum Beginn des nächsten Spieles mindestens 30 Sekunden vergehen, muß die durch Berechnung oder Versuche ermittelte Summe der Gewinne bei unbeeinflußtem Spielablauf mindestens 50 vom Hundert der Einsätze betragen. Für jeweils weitere 30 Sekunden kann sie sich um je 10 vom Hundert verringern.

(2) Die Vorschrift des Absatzes 1 Nr. 6 gilt nicht für Spielgeräte, bei denen der Spielausgang überwiegend von der Geschicklichkeit des Spielers abhängt. Für Schießeinrichtungen gilt ferner nicht Absatz 1 Nr. 3.

(3) Die Physikalisch-Technische Bundesanstalt hat bei der Zulassung der Bauart dem Inhaber der Zulassung aufzugeben, das Geldspielgerät an einer oder mehreren von ihr zu bestimmenden Stellen mit der auf dem Abdruck des Zulassungsscheines angegebenen Nummer zu kennzeichnen.

§ 12

(1) Die Physikalisch-Technische Bundesanstalt darf die Bauart eines Warenspielgerätes nur zulassen, wenn folgende Anforderungen erfüllt sind:

1. Die Bauart muß den in § 11 Abs. 1 Nr. 1 und 2 bezeichneten Anforderungen entsprechen.
2. Der Einsatz für ein Spiel darf 0,50 Deutsche Mark nicht übersteigen; die Gestehungskosten eines Gewinnes dürfen höchstens fünfzehn Deutsche Mark betragen. In den Fällen des § 2 Nr. 1 bis 3 gilt § 11 Abs. 1 Nr. 5 entsprechend.
3. Bei Spielen, bei denen der Gewinn ermittelt wird, nachdem alle im Spielplan vorgesehenen Einsätze entrichtet sind (Serienspiele), müssen die Gestehungskosten sämtlicher Gewinne eines Spieles mindestens 50 vom Hundert des Gesamteinsatzes betragen. Auf je 50 Einsätze muß mindestens ein Gewinn entfallen. Die Gewinnaussichten für alle Einsätze eines Serienspieles müssen gleich sein. Bei Serienspielen darf die Summe der Einsätze sechzig Deutsche Mark nicht übersteigen.
4. Bei Spielen, bei denen nach Entrichtung aller im Spielplan vorgesehenen Einsätze zunächst der Gewinner und dann die Höhe seines Gewinnes ermittelt wird (Kombinationsspiele), müssen die Gestehungskosten sämtlicher möglichen Gewinne mindestens 50 vom Hundert sämtlicher möglichen Einsätze betragen. Die Gewinnaussichten aller Einsätze eines Spieles müssen gleich sein. Die Summe der Einsätze für ein Spiel darf sechzig Deutsche Mark nicht übersteigen.
5. Bei Einzelspielen darf das Verhältnis der Anzahl der gewonnenen Spiele zur Anzahl der verlorenen Spiele nicht kleiner als 1:4 sein. Die Gestehungskosten sämtlicher jeweils möglichen Gewinne müssen mindestens 50 vom Hundert der möglichen Einsätze betragen. Dies gilt nicht für Spielgeräte, bei denen der Spielausgang überwiegend von der Geschicklichkeit des Spielers abhängt.

6. Die Entscheidung über Gewinn oder Verlust darf nicht von der Teilnahme an weiteren Spielen abhängig sein.
7. Der Gewinn darf nicht in lebenden Tieren bestehen.

(2) Die Vorschrift des § 11 Abs. 3 gilt entsprechend.

V.

Erteilung von Unbedenklichkeitsbescheinigungen für andere Spiele

§ 13

Das Bundeskriminalamt oder die Landeskriminalämter dürfen die Unbedenklichkeitsbescheinigung für ein anderes Spiel, bei dem der Gewinn in Waren besteht, nur unter entsprechender Anwendung der Vorschriften des § 11 Abs. 1 Nr. 1 und § 12 Abs. 1 Nr. 2 Satz 1, Nr. 6 und 7 erteilen. Bei Schießeinrichtungen kann abweichend von Satz 1 der Einsatz für ein Spiel bis zu einer Deutschen Mark betragen, wenn die Entscheidung über Gewinn oder Verlust von der Abgabe mehrerer Schüsse abhängig ist.

VI.

Strafvorschriften

§ 14

(1) Wer vorsätzlich

1. entgegen § 6 Abs. 1 ein Spielgerät aufstellt, an dem das Zulassungszeichen, die Spielregeln, der Gewinnplan oder die Angabe der Mindestdauer des Spieles nicht deutlich sichtbar angebracht sind,
2. entgegen § 6 Abs. 1 den Erlaubnisbescheid oder dessen beglaubigte Abschrift oder beglaubigte Ablichtung am Aufstellungsort nicht bereithält oder den Abdruck des Zulassungsscheines auf Verlangen nicht vorlegt,
3. entgegen § 6 Abs. 2 die Spielregeln oder den Gewinnplan nicht deutlich sichtbar anbringt oder die Unbedenklichkeitsbescheinigung oder den Erlaubnisbescheid am Veranstaltungsort nicht bereithält,
4. entgegen § 6 Abs. 3 Gegenstände so aufstellt, daß sie dem Spieler als Gewinne erscheinen können,
5. entgegen § 7 ein Spielgerät nicht aus dem Verkehr zieht,
6. der Vorschrift des § 8 zuwiderhandelt,
7. entgegen § 9 Vergünstigungen gewährt oder gewonnene Gegenstände zurückkauft oder gewonnene Gegenstände in einen Gewinn umtauscht, dessen Gestehungskosten den zulässigen Höchstgewinn überschreiten,
8. der Vorschrift des § 10 über den Schutz von Kindern und Jugendlichen zuwiderhandelt,

wird nach § 146 Abs. 1 Nr. 5 Buchstabe b der Gewerbeordnung bestraft.

(2) Wer fahrlässig eine der in Absatz 1 bezeichneten Handlungen begeht, wird nach § 148 Abs. 1 Nr. 3a Buchstabe b der Gewerbeordnung bestraft.

VII.

Schlußvorschriften

§ 15

Diese Verordnung gilt nach § 14 des Dritten Überleitungsgesetzes vom 4. Januar 1952 (Bundesgesetzblatt I S. 1) in Verbindung mit Artikel XIV des Vierten Bundesgesetzes zur Änderung der Gewerbeordnung vom 5. Februar 1960 auch im Land Berlin.

§ 16[1])[2])

Diese Verordnung tritt einen Monat nach dem Tage ihrer Verkündung in Kraft. Gleichzeitig tritt die Verordnung zur Durchführung des § 33d der Gewerbeordnung in der Fassung vom 27. April 1954 (Bundesgesetzbl. I S. 112), geändert durch die Dritte Verordnung zur Änderung der Verordnung zur Durchführung des § 33d der Gewerbeordnung vom 12. Dezember 1955 (Bundesgesetzbl. I S. 751), außer Kraft.

---

1) Diese Vorschrift betrifft das Inkrafttreten der ursprünglichen Fassung. Das Inkrafttreten der Änderungen ergibt sich aus den in der vorangestellten Bekanntmachung bezeichneten Änderungsverordnungen.

2) Die Verordnung über Spielgeräte und andere Spiele mit Gewinnmöglichkeit (SpielV) ist am 9. März 1962 im Bundesgesetzbl. I S. 153 verkündet worden.

Bekanntmachung der Neufassung der Verordnung über die gewerbsmäßige Veranstaltung unbedenklicher Spiele

Vom 27. August 1971

Auf Grund des Artikels 4 der Zweiten Verordnung zur Änderung von Vorschriften auf dem Gebiet der gewerbsmäßig veranstalteten Spiele mit Gewinnmöglichkeit vom 28. Juni 1971 (Bundesgesetzbl. I S. 867) wird nachstehend der Wortlaut der Verordnung über die gewerbsmäßige Veranstaltung unbedenklicher Spiele in der jetzt geltenden Fassung bekanntgegeben, wie sie sich aus der oben angeführten Änderungsverordnung ergibt.

Die Rechtsvorschriften sind auf Grund des § 33 g Nr. 1 und des § 60 a Abs. 2 Satz 4 der Gewerbeordnung erlassen worden.

Bonn, den 27. August 1971

Der Bundesminister
für Wirtschaft und Finanzen
In Vertretung
Dr. Rohwedder

Verordnung über die gewerbsmäßige Veranstaltung unbedenklicher Spiele

§ 1

Wird in Schank- oder Speisewirtschaften oder Beherbergungsbetrieben ein Spiel der Anlage 1 oder 2 gewerbsmäßig veranstaltet, so ist die Erlaubnis nach § 33 d Abs. 1 der Gewerbeordnung nicht erforderlich, wenn der Gewinn in Waren besteht und das Spiel nach den Spielbedingungen der Anlage 1 veranstaltet wird.

§ 2

Wird auf Jahrmärkten, Schützenfesten oder ähnlichen Veranstaltungen ein Spiel der Anlagen 1 bis 3 gewerbsmäßig veranstaltet, so ist für die Erteilung der Erlaubnis nach § 60 a Abs. 1 der Gewerbeordnung die Unbedenklichkeitsbescheinigung des Bundeskriminalamtes oder eines Landeskriminalamtes nicht erforderlich, wenn der Gewinn in Waren besteht und das Spiel nach den Spielbedingungen der Anlagen veranstaltet wird.

§ 3

Diese Verordnung gilt nach § 14 des Dritten Überleitungsgesetzes vom 4. Januar 1952 (Bundesgesetzblatt I S. 1) in Verbindung mit Artikel XIV des Vierten Bundesgesetzes zur Änderung der Gewerbeordnung vom 5. Februar 1960 (Bundesgesetzbl. I S. 61) auch im Land Berlin.

§ 4[1][2]

Diese Verordnung tritt am ersten Tage des auf die Verkündung folgenden zweiten Monats in Kraft.

[1] Diese Vorschrift betrifft das Inkrafttreten der ursprünglichen Fassung. Das Inkrafttreten der Änderungen ergibt sich aus der in der vorangestellten Bekanntmachung bezeichneten Änderungsverordnung.

[2] Die Verordnung über die gewerbsmäßige Veranstaltung unbedenklicher Spiele ist am 30. November 1963 im Bundesgesetzbl. I S. 849 verkündet worden.

Anlage 1

Preisspiele

1. Preisbridge
2. Preisschafkopf
3. Preisdoppelkopf
4. Preisskat
5. Preistarock
6. Preisbillard
7. Preiskegeln
8. Preisschach
9. Preisschießen (ausgenommen Preisschießen unter Verwendung von automatischen Schießeinrichtungen oder Schießeinrichtungen mit automatischer Trefferanzeige).

Spielbedingungen

1. Preisbridge
2. Preisschafkopf
3. Preisdoppelkopf
4. Preisskat
5. Preistarock

Die Spiele werden nach den allgemein üblichen Spielregeln im Rahmen einer Preisveranstaltung gespielt.

Die Dauer der Preisveranstaltung beträgt höchstens einen Tag.

Die einzelne Preisveranstaltung findet nur an einem Veranstaltungsort statt.

Der Veranstalter, die Mitglieder des Preisgerichts und die Aufsichtspersonen nehmen an dem Spiel nicht teil. Die Namen dieser Personen werden vor Beginn der Veranstaltung bekanntgegeben.

Die jeweils an einem Tisch spielenden Mitspieler aller Durchgänge werden durch das Los bestimmt.

Beim Preistarock wird das einzelne Spiel von drei Handspielern gespielt.

Das Entgelt für die Teilnahme (Kartengeld) beträgt höchstens 5 Deutsche Mark. Die Gestehungskosten für einen Gewinn betragen höchsten 150 Deutsche Mark.

Gewonnene Gegenstände werden nicht zurückgekauft.

Die Spielregeln, der Spiel- und Gewinnplan und die Gewinne selbst werden am Veranstaltungsort für jeden Teilnehmer sichtbar ausgelegt.

6. Preisbillard
7. Preiskegeln
8. Preisschach

Preisbillard, Preiskegeln und Preisschach werden nach den allgemein üblichen Spielregeln im Rahmen einer Preisveranstaltung gespielt.

Die einzelne Preisveranstaltung findet nur an einem Veranstaltungsort statt.

Der Veranstalter, die Mitglieder des Preisgerichts und die Aufsichtspersonen nehmen an dem Spiel nicht teil. Die Namen dieser Personen werden vor Beginn der Veranstaltung bekanntgegeben.

Das System der Wertung und der Abrechnung ist für alle Spieler gleich.

Das Entgelt für die Teilnahme an einer Preisveranstaltung beträgt höchstens 5 Deutsche Mark. Die Gestehungskosten für einen Gewinn betragen höchstens 150 Deutsche Mark.

Gewonnene Gegenstände werden nicht zurückgekauft.

Die Spielregeln, der Spiel- und Gewinnplan und die Gewinne selbst werden am Veranstaltungsort für jeden Teilnehmer sichtbar ausgelegt.

9. Preisschießen

Die einzelne Preisveranstaltung findet nur an einem Veranstaltungsort und längstens an zwei aufeinanderfolgenden Tagen statt.

Der Veranstalter, die Mitglieder des Preisgerichts und die Aufsichtspersonen nehmen an dem Spiel nicht teil. Die Namen dieser Personen werden vor Beginn der Veranstaltung bekanntgegeben.

Bei der Auswertung zählen angeschossene Ringe nach oben.

Es werden nur handelsübliche Luftgewehre mit einem Kaliber bis zu 6,33 mm verwendet, mit denen ein einwandfreies Schießen möglich ist. Der Streukreisdurchmesser des Trefferbildes darf auf eine Entfernung von 3,50 m nicht größer als 8 mm sein.

Die Munition besteht aus fabrikmäßig hergestellten, dem Kaliber des Gewehres genau entsprechenden Bleikugeln.

Geschossen wird auf eine ausreichend beleuchtete Scheibe mit zehn oder zwölf Ringen.

Der Abstand zwischen dem Schützen und der Scheibe beträgt mindestens 2,80 m und höchstens 4,00 m.

Das Entgelt für die Teilnahme beträgt höchstens 5 Deutsche Mark. Die Gestehungskosten eines Gewinnes betragen höchstens 150 Deutsche Mark.

Gewonnene Gegenstände werden nicht zurückgekauft.

Die Spielregeln, der Spiel- und Gewinnplan und die Gewinne selbst werden am Veranstaltungsort für jeden Teilnehmer sichtbar ausgelegt.

Anlage 2

Geschicklichkeitsspiele

1. Schießen auf Herzscheiben mit einem Herzen
2. Schießen auf Herzscheiben mit drei Herzen
3. Schießen auf Zwölfer-Ringscheiben
4. Schießen auf Röhren
5. Blumenschießen
6. Streichholzschießen
7. Walzenschießen
8. Schießen auf bewegliche Ziele (Wilde Jagd)
9. Ballonschießen
10. Schießen auf Bälle
11. Ballwerfen in ausgestellte Gegenstände
12. Ballwerfen in Glasgefäße
13. Ballwerfen auf Kippfiguren
14. Ballwerfen auf bewegliche Figuren
15. Ballwerfen auf sechs Konservendosen
16. Ballwerfen auf zehn Konservendosen
17. Ballwerfen in Öffnungen (Ulkköpfe)
18. Pfeilwerfen auf Zehner-Ringscheibe
19. Pfeilwerfen auf Luftballons
20. Pfeilwerfen auf Korkknöpfe
21. Eimerwerfen
22. Groschenwerfen auf Schokoladetafeln, Pralinen- und Kekspackungen
23. Groschenwerfen auf Teller
24. Lustige Nagelei
25. Lustige Nagelei (drei Hammerschläge)
26. Plattenwerfen
27. Ringwerfen auf Flaschen
28. Ringwerfen auf eingesteckte Gegenstände
29. Ringwerfen Hoppla-Hopp
30. Ringwerfen auf Nägel
31. Krach im Hinterhaus
32. Klein-Kegelbahn
33. Scheren-Kegelbahn

Spielbedingungen

1. Schießen auf Herzscheiben mit einem Herzen
2. Schießen auf Herzscheiben mit drei Herzen
3. Schießen auf Zwölfer-Ringscheiben
4. Schießen auf Röhren
5. Blumenschießen
6. Streichholzschießen
7. Walzenschießen
8. Schießen auf bewegliche Ziele (Wilde Jagd)
9. Ballonschießen
10. Schießen auf Bälle

Bei den Schießspielen werden nur handelsübliche Luftgewehre mit einem Kaliber bis zu 6,33 mm verwendet, mit denen ein einwandfreies Schießen möglich ist. Der Streukreisdurchmesser des Trefferbildes darf auf eine Entfernung von 3,50 m nicht größer als 8 mm sein.

Die Munition besteht aus fabrikmäßig hergestellten, dem Kaliber des Gewehres entsprechenden Bleikugeln.

Der Abstand zwischen dem Schützen und dem Ziel beträgt mindestens 2,80 m und höchstens 4,00 m.

Das Ziel ist während des Schießens ausreichend beleuchtet.

Die Gestehungskosten eines Gewinnes betragen höchstens 15 Deutsche Mark.

Der Veranstalter kann für mehrere gewonnene Spiele durch Umtausch der Gewinne einen entsprechend höheren Gewinn gewähren. Die einzelnen Gewinne brauchen nicht unmittelbar hintereinander erzielt zu werden. Die Gestehungskosten des höheren Gewinnes dürfen 15 Deutsche Mark nicht übersteigen.

Gewonnene Gegenstände werden nicht zurückgekauft.

Die Spielregeln und der Gewinnplan werden am Veranstaltungsort für jeden Spieler deutlich sichtbar angebracht.

Zu 1. Schießen auf Herzscheiben mit einem Herzen

Geschossen wird auf eine Pappscheibe in der Größe von 60 × 110 mm, auf der sich in der Mitte ein Herz befindet. Das Herz ist mindestens 10 mm hoch und 10 mm breit.

Der Einsatz für einen Schuß beträgt höchstens 0,50 Deutsche Mark. Das angeschossene Herz zählt nicht als Treffer.

Zu 2. Schießen auf Herzscheiben mit drei Herzen

Geschossen wird auf eine Pappscheibe in der Größe von 60 × 110 mm, auf der sich in der Mitte senkrecht untereinander drei Herzen befinden.

Die Herzen sind mindestens 10 mm hoch und 10 mm breit.

Der Einsatz für drei Schüsse beträgt höchstens eine Deutsche Mark.

Trifft der Schütze alle drei Herzen, so erhält er einen Gewinn nach freier Auswahl. Trifft er zwei Herzen, so erhält er einen kleineren Gewinn. Angeschossene Herzen zählen nicht als Treffer.

Zu 3. Schießen auf Zwölfer-Ringscheiben

Geschossen wird auf eine Zwölfer-Luftgewehr-Ringscheibe. Der Ringabstand beträgt 4 mm, der Durchmesser des Spiegels 20 mm und der Durchmesser der „12" mindestens 2 mm.

Der Einsatz für drei Schüsse beträgt höchstens eine Deutsche Mark.

Erzielt der Spieler 36 Ringe, so erhält er einen Gewinn nach freier Auswahl. Erzielt er 33, 34 oder 35 Ringe, so erhält er einen kleineren Gewinn.

Bei der Auswertung zählt der angeschossene Ring nach oben.

Zu 4. Schießen auf Röhren

Geschossen wird auf Röhren von 40 mm, 80 mm oder 120 mm Länge, an denen ein Gewinn befestigt ist.

Die Röhren sind so beschaffen, daß die 40-mm-Röhre mit einem Schuß, die 80-mm-Röhre mit zwei Schüssen und die 120-mm-Röhre mit drei Schüssen abgeschossen werden kann.

Zu einem Spiel gehören nur so viele Röhren, als mit den für einen Spieleinsatz ausgegebenen Schüssen abgeschossen werden können. Sie werden jeweils auf befestigte, nicht federnde Metallstifte aufgesetzt. Die zu einem Spiel gehörenden Röhren können auch auf einem festgespannten, oben und unten befestigten Draht aufgezogen werden. Die Gewährung von Nachschüssen ist zulässig.

Bei einem Spiel mit mehreren Röhren kann der Gewinn auch unmittelbar neben, über oder unter den Röhren befestigt werden.

Der Einsatz für ein Spiel beträgt höchstens eine Deutsche Mark.

Der Spieler gewinnt, wenn er die zu einem Spiel gehörenden Röhren vollständig abschießt.

Zu 5. Blumenschießen

Geschossen wird auf eine Röhre von 40 mm Länge, an der eine Kunststoffblume oder ein anderer geringwertiger Gewinngegenstand befestigt ist.

Die auf einem befestigten, nicht federnden Stahlstift aufgesetzte Röhre muß so beschaffen sein, daß sie mit einem Schuß abgeschossen werden kann.

Der Einsatz für ein Spiel beträgt höchstens 0,50 Deutsche Mark.

Zu 6. Streichholzschießen

Geschossen wird auf senkrecht aufgestellte, handelsübliche Streichhölzer, die sich vom Hintergrund farblich abheben.

Flache Streichhölzer werden nicht verwendet.

Der Einsatz für drei Schüsse beträgt höchstens eine Deutsche Mark.

Der Spieler erhält einen Gewinn nach freier Auswahl, wenn er mit drei Schüssen drei Streichholzköpfe abschießt. Schießt er zwei Streichholzköpfe ab, so erhält er einen kleineren Gewinn.

Zu 7. Walzenschießen

Geschossen wird auf sechs Metallrohrstückchen von je 32 mm Länge, 21 mm Außendurchmesser und höchstens 41 g Gewicht. Die Rohrstückchen sind locker auf dem Mittelpunkt einer Unterlage (Eisenblech) von der Größe 205 × 125 mm zu einer Pyramide 3 + 2 + 1 aufgestellt.

Der Einsatz für drei Schüsse beträgt höchstens eine Deutsche Mark.

Der Spieler gewinnt, wenn er mit drei Schüssen alle sechs Rohrstückchen von der Unterlage schießt.

Zu 8. Schießen auf bewegliche Ziele (Wilde Jagd)

Geschossen wird auf Figuren, die auf einem laufenden Band befestigt sind und mindestens drei Sekunden im Schußfeld erscheinen.

Die Größe der Figuren beträgt mindestens 40 × 60 mm.

Wird eine Figur getroffen, so kippt sie nach hinten um.

Der Einsatz für drei Schüsse beträgt höchstens eine Deutsche Mark.

Schießt der Spieler mit drei Schüssen drei Figuren ab, so erhält er einen Gewinn.

Zu 9. Ballonschießen

Geschossen wird auf Luftballons, die in einem offenen Kasten durch ein Luftgebläse in auf- und absteigender Bewegung gehalten werden.

Der Durchmesser der Ballons beträgt mindestens 14 cm.

Der Einsatz für ein Spiel beträgt höchstens eine Deutsche Mark.

Der Spieler gewinnt, wenn er die zu einem Spiel gehörenden Ballons abschießt.

Zu 10. Schießen auf Bälle

Geschossen wird auf Bälle, die von einem Luft- oder Wasserstrahl in auf- und absteigender Bewegung gehalten werden.

Der Durchmesser der Bälle beträgt mindestens 30 mm.

Der Einsatz für ein Spiel beträgt höchstens eine Deutsche Mark.

Der Spieler gewinnt, wenn er die zu einem Spiel gehörenden Bälle trifft.

11. Ballwerfen in ausgestellte Gegenstände
12. Ballwerfen in Glasgefäße
13. Ballwerfen auf Kippfiguren
14. Ballwerfen auf bewegliche Figuren
15. Ballwerfen auf sechs Konservendosen
16. Ballwerfen auf zehn Konservendosen
17. Ballwerfen in Öffnungen (Ulkköpfe)

Die Wurfbälle bestehen aus abwaschbarem Material wie Hartgummi, Leder oder Kunststoff.

Der Einsatz für ein Spiel beträgt höchstens eine Deutsche Mark.

Die Gestehungskosten eines Gewinnes betragen höchstens 15 Deutsche Mark.

Der Veranstalter kann für mehrere gewonnene Spiele durch Umtausch der Gewinne einen entsprechend höheren Gewinn gewähren. Die einzelnen Gewinne brauchen nicht unmittelbar hintereinander erzielt zu werden. Die Gestehungskosten des höheren Gewinnes dürfen 15 Deutsche Mark nicht übersteigen.

Gewonnene Gegenstände werden nicht zurückgekauft.

Die Spielregeln und der Gewinnplan werden am Veranstaltungsort für jeden Spieler deutlich sichtbar angebracht.

Zu 11. Ballwerfen in ausgestellte Gegenstände

Der Durchmesser des Balles beträgt mindestens 30 mm.

Tischtennisbälle oder ähnlich elastische Bälle werden nicht verwendet.

Die Entfernung zwischen dem Spieler und den aufgestellten Gewinngegenständen beträgt nicht mehr als 2,20 m.

Die Einwurföffnungen der ausgestellten Gegenstände oder der an deren Stelle aufgestellten Auffangvorrichtungen liegen nicht höher als 1,30 m über der Standfläche des Spielers.

Der Durchmesser der Einwurföffnungen zur Aufnahme des Balles ist mindestens 20 mm größer als der Durchmesser des Balles.

Die Tiefe des Gewinngegenstandes oder der an dessen Stelle aufgestellten Auffangvorrichtung ist mindestens doppelt so groß wie der Durchmesser des Balles. In den Gewinn oder in die Auffangvorrichtung werden keine Gegenstände eingelegt.

Die Auffangvorrichtung trägt die Bezeichnung des Gewinngegenstandes.

Der Spieler gewinnt, wenn der Ball in dem Gewinngegenstand oder in der Auffangvorrichtung liegen bleibt.

Die Zahl der ausgestellten Gegenstände bleibt nach Gewinnen unverändert.

Zu 12. Ballwerfen in Glasgefäße

Der Durchmesser des Balles beträgt mindestens 60 mm.

Tischtennisbälle oder ähnlich elastische Bälle werden nicht verwendet.

Die Entfernung zwischen dem Spieler und den aufgestellten Gegenständen beträgt nicht mehr als 2,20 m.

Die Einwurföffnung der aufgestellten Glasgefäße liegt nicht höher als 1,30 m über der Standfläche des Spielers.

Die engste Stelle der Einwurföffnung ist mindestens 40 mm größer als der Durchmesser des Balles.

Der Spieler erhält für drei eingeworfene Bälle einen Gewinn nach freier Auswahl, für zwei eingeworfene Bälle einen kleineren Gewinn.

Zu 13. Ballwerfen auf Kippfiguren

Der Durchmesser des Balles beträgt mindestens 60 mm und das Gewicht mindestens 100 g.

Geworfen wird auf drei in einer Höhe von mindestens 1,20 m und höchsten 1,60 m über der Standfläche des Spielers nebeneinander angebrachte Kippfiguren.

Der Abstand zwischen dem Spieler und den Kippfiguren beträgt höchstens 2,50 m.

Die Größe der Figuren beträgt mindestens 12 × 25 cm. Sie sind so beschaffen, daß sie beim Auftreffen des Balles nach hinten abkippen.

Der Spieler erhält einen Gewinn nach freier Auswahl, wenn er mit drei Bällen alle drei Kippfiguren umwirft.

Für zwei umgeworfene Figuren erhält der Spieler einen kleineren Gewinn.

Zu 14. Ballwerfen auf bewegliche Figuren

Der Durchmesser des Balles beträgt mindestens 80 mm und das Gewicht mindestens 100 g.

Geworfen wird auf drei Hüte (Zylinder), die drei nebeneinander angebrachten, beweglichen Figuren aufgesetzt sind.

Die Hüte befinden sich in einer Höhe von mindestens 1,20 m und höchstens 1,60 m über der Standfläche des Spielers; ihr Abstand zu dem Spieler beträgt höchstens 2,20 m.

Die Größe der Hüte beträgt mindestens 12 × 25 cm.

Die Figuren werden während des Spiels seitlich oder auf und ab bewegt. Sie sind dem Spieler jeweils mindestens fünf Sekunden sichtbar.

Die Hüte sind so beschaffen, daß sie beim Auftreffen des Balles nach hinten kippen oder herunterfallen.

Der Spieler gewinnt, wenn er mit drei Bällen alle drei Hüte abwirft.

Zu 15. Ballwerfen auf sechs Konservendosen

Gespielt wird mit drei Bällen. Der Durchmesser der Bälle beträgt mindestens 60 mm und ihr Gewicht mindestens 100 g.

Verwendet werden sechs leere, handelsübliche, oben und unten geschlossene Konservendosen mit folgenden Abmessungen:

Höhe	ca. 12 cm,
Durchmesser	ca. 10 cm,

die zu einer Pyramide 3 + 2 + 1 aufgebaut sind.

Die Unterlage, auf der die Pyramide steht, ist höchstens 30 cm breit; die Höhe liegt mindestens 1,20 m und höchstens 1,60 m über der Standfläche des Spielers.

Der Abstand zwischen dem Spieler und der Pyramide beträgt nicht mehr als 2,50 m.

Der Spieler gewinnt, wenn er mit drei Würfen alle sechs Konservendosen vom Brett wirft.

Zu 16. Ballwerfen auf zehn Konservendosen

Gespielt wird mit drei Bällen. Der Durchmesser der Bälle beträgt mindestens 60 mm und ihr Gewicht mindestens 100 g.

Verwendet werden zehn leere, handelsübliche, oben und unten geschlossene Konservendosen mit folgenden Abmessungen:

Höhe ca. 12 cm,
Durchmesser ca. 10 cm,

die zu einer Pyramide 4 + 3 + 2 + 1 aufgebaut sind.

Die Unterlage, auf der die Pyramide steht, ist nicht breiter als 30 cm; die Höhe liegt mindestens 1,20 m und höchstens 1,60 m über der Standfläche des Spielers.

Der Abstand zwischen dem Spieler und der Pyramide beträgt höchstens 2,50 m.

Der Spieler erhält für den Abwurf von zehn Dosen einen Gewinn nach freier Auswahl, für den Abwurf von neun Dosen einen mittleren und für den Abwurf von acht Dosen einen kleineren Gewinn.

Zu 17. Ballwerfen in Öffnungen (Ulkköpfe)

Gespielt wird mit drei Bällen. Der Durchmesser der Bälle beträgt höchstens 60 mm und ihr Gewicht mindestens 100 g.

Die Öffnungen befinden sich in einer Platte oder in Ulkköpfen.

Die Größe der Öffnungen beträgt an der engsten Stelle mindestens 12 cm. Die Höhe der Öffnungen liegt mindestens 1,20 m und höchstens 1,60 m über der Standfläche des Spielers.

Der Abstand zwischen dem Spieler und den Öffnungen beträgt nicht mehr als 2,00 m.

Die Trefferbälle werden für den Spieler sichtbar in Netzen aufgefangen.

Der Spieler erhält einen Gewinn nach freier Auswahl, wenn er drei Bälle hintereinander in die Öffnungen wirft.

Bei zwei eingeworfenen Bällen erhält er einen mittleren und bei einem eingeworfenen Ball einen kleineren Gewinn.

18. Pfeilwerfen auf Zehner-Ringscheibe
19. Pfeilwerfen auf Luftballons
20. Pfeilwerfen auf Korkknöpfe

Es werden nur handelsübliche Sport-Wurfpfeile von ca. 13 cm Länge verwendet. Der vordere Teil besteht aus einer ca. 2 cm langen Metallspitze und einem mindestens 4,5 cm langen massiven Metallmittelstück. Das Ende besteht aus einem Flügelstück.

Der Einsatz für ein Spiel beträgt höchstens eine Deutsche Mark, die Gestehungskosten eines Gewinnes betragen höchstens 15 Deutsche Mark.

Der Veranstalter kann für mehrere gewonnene Spiele durch Umtausch der Gewinne einen entsprechend höheren Gewinn gewähren. Die einzelnen Gewinne brauchen nicht unmittelbar hintereinander erzielt zu werden. Die Gestehungskosten des höheren Gewinnes dürfen 15 Deutsche Mark nicht übersteigen.

Gewonnene Gegenstände werden nicht zurückgekauft.

Die Spielregeln und der Gewinnplan werden am Veranstaltungsort für jeden Spieler deutlich sichtbar angebracht.

Zu 18. Pfeilwerfen auf Zehner-Ringscheibe

Gespielt wird mit drei Pfeilen. Geworfen wird auf eine Zehner-Ringscheibe in der Größe 50 × 50 cm.

Der Ringabstand beträgt 25 mm.

Die Unterlage besteht aus astfreiem, fugenlosem Weichholz.

Die Scheibe ist so angebracht, daß der Scheibenmittelpunkt zwischen 1,60 m und 1,70 m über der Standfläche des Spielers liegt.

Der Abstand zwischen dem Spieler und dem Ziel beträgt höchstens 2,50 m.

Erzielt der Spieler 30 Ringe, so erhält er einen Gewinn nach freier Auswahl.

Bei 28 und 29 Ringen erhält er einen mittleren und bei 25 bis 27 Ringen einen kleineren Gewinn.

Bei der Auswertung zählt der angerissene Ring nach oben.

Zu 19. Pfeilwerfen auf Luftballons

Gespielt wird mit drei Pfeilen. Geworfen wird auf Luftballons mit mindestens 10 cm Durchmesser. Sie sind in drei Reihen im Abstand von 25 cm an einer Holztafel befestigt.

Die mittlere Reihe der Luftballons befindet sich in 1,60 m Höhe über der Standfläche des Spielers.

Der Abstand zwischen dem Spieler und der Holzplatte beträgt höchstens 2,50 m.

Trifft der Spieler drei Ballons, so erhält er einen Gewinn nach freier Auswahl, bei zwei Ballons einen mittleren Gewinn und bei einem Ballon einen kleineren Gewinn.

Zu 20. Pfeilwerfen auf Korkknöpfe

Gespielt wird mit vier Pfeilen. Geworfen wird auf eine Korkscheibe mit einem Durchmesser von 45 cm, in die in regelmäßigen Abständen 24 metalleingefaßte Korkknöpfe von je 35 mm Durchmesser eingelassen sind.

Die Scheibe ist so angebracht, daß der Scheibenmittelpunkt in einer Höhe zwischen 1,60 m und 1,70 m über der Standfläche der Spielers liegt.

Der Abstand zwischen dem Spieler und dem Ziel beträgt höchstens 2,50 m.

Wird ein Korkknopf getroffen, erhält der Spieler den vorgeschriebenen Gewinn, auch wenn der Pfeil in dem Korkknopf nicht stecken bleibt.

Der Spieler erhält bei

4 Treffern einen Gewinn nach freier Auswahl,

3 Treffern einen Hauptgewinn,

2 Treffern einen mittleren und

1 Treffer einen kleineren Gewinn.

21. Eimerwerfen
22. Groschenwerfen auf Schokoladetafeln, Pralinen- und Kekspackungen
23. Groschenwerfen auf Teller
24. Lustige Nagelei
25. Lustige Nagelei (Drei Hammerschläge)
26. Plattenwerfen
27. Ringwerfen auf Flaschen
28. Ringwerfen auf eingesteckte Gegenstände
29. Ringwerfen Hoppla-Hopp
30. Ringwerfen auf Nägel
31. Krach im Hinterhaus
32. Klein-Kegelbahn
33. Scheren-Kegelbahn

Der Einsatz für ein Spiel beträgt höchstens eine Deutsche Mark. Die Gestehungskosten des Höchstgewinnes betragen höchstens 15 Deutsche Mark.

Der Veranstalter kann für mehrere gewonnene Spiele durch Umtausch der Gewinne einen entsprechend höheren Gewinn gewähren. Die einzelnen Gewinne brauchen nicht unmittelbar hintereinander erzielt zu werden. Die Gestehungskosten des höheren Gewinnes dürfen 15 Deutsche Mark nicht übersteigen.

Gewonnene Gegenstände werden nicht zurückgekauft.

Die Spielregeln und der Gewinnplan werden am Veranstaltungsort für jeden Spieler deutlich sichtbar angebracht.

Zu 21. Eimerwerfen

Der Spieler wirft drei Holzkugeln von etwa 50 mm Durchmesser in einen schräg gestellten Metalleimer von mindestens 25 cm Tiefe. Dieser ist fest verankert; der Neigungswinkel beträgt 32—45°.

Die Unterlage, auf der der Eimer ruht, liegt nicht höher als 75 cm über der Standfläche des Spielers.

Der Abstand zwischen dem Spieler und dem vorderen Eimerrand beträgt höchstens 2,20 m.

Vom Spieler eingeworfene Kugeln werden während des Spiels nicht herausgenommen.

Der Spieler erhält für drei hintereinander eingeworfene Kugeln einen Gewinn nach freier Auswahl; für zwei eingeworfene Kugeln einen kleineren Gewinn.

Zu 22. Groschenwerfen auf Schokoladetafeln, Pralinen- und Kekspackungen

Der Spieler wirft ein Zehnpfennigstück auf die als Gewinne ausgelegten Mustergegenstände. Er erhält den entsprechenden Gewinn, wenn das Zehnpfennigstück auf dem Muster liegen bleibt. Auf einer in 50 bis 80 cm Höhe über dem Boden waagerecht aufgestellten Platte mit glatter Oberfläche werden Muster von Schokoladetafeln sowie Pralinen- und Kekspackungen ausgelegt. Der Abstand beträgt allseits nicht mehr als 30 mm.

Werden Packungen und Tafeln von verschiedener Höhe verwendet, so dürfen die vom Spieler jeweils entfernter liegenden nicht höher sein als die davorliegenden; die Verwendung von geeigneten Unterlagen ist zulässig.

Der Abstand zwischen dem Spieler und den Mustergegenständen ist nicht größer als 2,20 m.

Zu 23. Groschenwerfen auf Teller

Der Spieler wirft dreimal ein Zehnpfennigstück in aufgestellte Suppenteller von ca. 22 cm Durchmesser und ca. 28 mm Tiefe.

Auf einer in 60 bis 70 cm Höhe über dem Boden waagerecht liegenden Platte sind in einem Abstand von 5 cm hintereinander 3 Teller aufgestellt.

Der Abstand des Spielers zur Kante des vordersten Tellers beträgt höchstens 1,00 m.

Der Spieler erhält einen Gewinn, wenn ein Zehnpfennigstück in einem der Teller liegen bleibt.

Zehnpfennigstücke, die von einem Teller abspringen und in einem anderen Teller liegen bleiben, zählen als Treffer.

Die eingeworfenen Zehnpfennigstücke bleiben bis zum Abschluß des Spiels in den Tellern liegen.

Der Spieler erhält bei

1 Treffer einen kleineren Gewinn,

2 Treffern einen mittleren Gewinn und

3 Treffern einen Hauptgewinn.

Zu 24. Lustige Nagelei

Der Spieler schlägt den in einem Holzbalken senkrecht eingesteckten Nagel mit einem Hammerschlag bis zum Kopf ein.

Der Nagelbalken mit einem Querschnitt von mindestens 12 × 12 cm besteht aus astfreiem Weichholz (z. B. Tanne oder Kiefer). Er ist so befestigt, daß er beim Nageln nicht federt.

Es werden neue, handelsübliche, zweizöllige, runde Drahtnägel mit Köpfen verwendet. Die Verwendung von Nägeln mit glatten Köpfen ist unzulässig.

Das Gewicht des Hammers beträgt mindestens 400 g und die Länge des Stiels mindestens 30 cm.

Der Spieler erhält einen Gewinn, wenn er den Nagel mit einem Hammerschlag bis zum Kopf einschlägt.

Zu 25. Lustige Nagelei (Drei Hammerschläge)

Der Spieler schlägt den in einem Holzbalken senkrecht eingesteckten Nagel mit drei Hammerschlägen bis zum Kopf ein.

Der Nagelbalken mit einem Querschnitt von mindestens 12 × 12 cm besteht aus astfreiem Weichholz (z. B. Tanne oder Kiefer). Er ist so befestigt, daß er beim Nageln nicht federt.

Es werden neue, handelsübliche, dreizöllige, runde Drahtnägel mit Köpfen verwendet. Die Verwendung von Nägeln mit glatten Köpfen ist unzulässig.

Das Gewicht des Hammers beträgt mindestens 400 g und die Länge des Stiels mindestens 30 cm.

Der Spieler erhält einen Gewinn, wenn er den Nagel mit drei Hammerschlägen bis zum Kopf einschlägt.

Zu 26. Plattenwerfen

Auf einer in 70 cm Höhe waagerecht aufgestellten Platte mit glatter Oberfläche sind in drei hintereinander angeordneten Reihen Kreise angebracht. Der Durchmesser der Kreise in der vorderen und mittleren Reihe beträgt 20 cm und in der hinteren Reihe 15 cm. Der Abstand zwischen den äußeren Kreisrändern beträgt mindestens 20 cm.

Der Abstand zwischen dem Spieler und dem vorderen Kreisrand der hinteren Reihe beträgt höchstens 2,50 m.

Es werden runde Wurfplatten aus verzinktem Blech mit einem Durchmesser von höchstens 12 cm verwendet.

Der Spieler wirft die Wurfplatten in eines der Felder.

Er gewinnt, wenn die Platte in einem der Kreise liegen bleibt. Wird ein Teil der Begrenzungslinie von der Platte bedeckt, gilt das Spiel als verloren.

Bleibt die Platte in einem Kreis der hinteren Reihe liegen, erhält der Spieler einen Gewinn nach freier Auswahl. Bleibt sie in einem Kreis der mittleren Reihe liegen, so erhält er einen mittleren Gewinn; bleibt sie in einem Kreis der vorderen Reihe liegen, erhält er einen kleineren Gewinn.

Zu 27. Ringwerfen auf Flaschen

Der Spieler wirft einen Ring auf eine aufgestellte Flasche. Er gewinnt, wenn der Ring den Flaschenboden umschließt, die getroffene Flasche oder den entsprechenden Gewinn.

Der Ring ist massiv und besteht aus Holz, Hartgummi oder Kunststoff.

Der Innendurchmesser ist mindestens 10 mm größer als der größte Durchmesser der Flasche.

Es werden nur Weißweinflaschen von 0,7 l Inhalt verwendet. Die Verwendung von Sockeln und anderen Unterlagen ist unzulässig.

Die Flaschen sind nicht mit sperrigen Verschlüssen oder anderen Gegenständen versehen.

Die Aufstellfläche der Flaschen liegt mindestens 30 cm und höchstens 1,00 m über der Standfläche des Spielers.

Die Entfernung vom Spieler bis zu den vordersten Flaschen beträgt nicht mehr als 1,70 m und bis zu den hintersten Flaschen nicht mehr als 2,50 m.

Der Abstand zwischen den Flaschen beträgt mindestens 20 cm.

Zu 28. Ringwerfen auf eingesteckte Gegenstände

Der Spieler wirft einen Metallring auf eingesteckte Gegenstände (z. B. Taschenmesser, Scheren, Kugelschreiber usw.).

Auf einer mit 60° nach hinten geneigten Vorrichtung von höchstens 1,50 m Höhe und mindestens 1,00 m Breite sind im Abstand von höchstens 10 cm Gewinngegenstände aufgesteckt.

Die Unterkante der Vorrichtung befindet sich 50 cm über der Standfläche des Spielers und ist nicht mehr als 1,60 m von ihm entfernt.

Verwendet werden massive Metallringe, deren innerer Durchmesser mindestens 20 mm größer ist als der größte Durchmesser oder die größte Breite des Gewinngegenstandes. Der innere Durchmesser ist jedoch nicht kleiner als 45 mm.

Der Spieler gewinnt den Gegenstand, an dem der Ring hängen bleibt.

Zu 29. Ringwerfen Hoppla-Hopp

Der Spieler wirft einen Ring auf einen ausgestellten Gegenstand. Der Gegenstand wird gewonnen, wenn der Ring den Sockelboden umschließt.

Die Gewinngegenstände werden auf einem Sockel aufgestellt. Der Sockel ist nicht höher als 150 mm.

Die Oberkante des Gewinngegenstandes liegt nicht niedriger als 50 cm und nicht höher als 1,50 m über der Standfläche des Spielers.

Der Gewinngegenstand wird in der Mitte des Sockels aufgestellt und ragt über diesen nicht hinaus.

Der Wurfring ist massiv und besteht aus Holz, Hartgummi oder Kunststoff. Der Innendurchmesser ist mindestens 15 mm größer als die Oberflächen-Diagonale des Sockels.

Der Abstand zwischen den einzelnen Sockeln beträgt mindestens 15 cm.

Die Entfernung vom Spieler bis zu den vordersten Gewinngegenständen beträgt nicht mehr als 1,70 m und bis zu den hintersten Gewinngegenständen nicht mehr als 2,50 m.

Zu 30. Ringwerfen auf Nägel

Der Spieler wirft einen Metall-Hohlring auf Nägel, die in eine Holzplatte eingeschlagen sind.

In eine mit einem Winkel von 60° nach hinten geneigte Holzplatte von höchstens 1,50 m Höhe und mindestens 1,00 m Breite sind im Abstand von 10 cm Nägel eingeschlagen, die mindestens 4 cm herausragen. Die Nagelköpfe haben einen Durchmesser von höchstens 20 mm.

Die Unterkante der Platte befindet sich 50 cm über der Standfläche des Spielers und ist höchstens 1,60 m von ihm entfernt.

Verwendet werden Metall-Hohlringe mit einem inneren Durchmesser von mindestens 45 mm.

Bleibt der Wurfring an einem Nagel hängen, so erhält der Spieler den daran befestigten Gewinn.

Zu 31. Krach im Hinterhaus

Der Spieler wirft mit drei eiförmigen, etwa 5 × 7 cm großen Holzstücken auf Porzellan- oder Steingutteller.

An einer senkrechten Wand sind in einer Höhe zwischen 1,20 m und 1,60 m über der Standfläche des Spielers die drei Steingut- oder Porzellanteller mit einem Durchmesser von mindestens 15 cm in Dreiecksform angebracht. Der Abstand von Teller zu Teller beträgt höchstens 30 cm.

Die Entfernung zwischen dem Spieler und den Tellern beträgt höchstens 2,50 m.

Der Spieler erhält einen Gewinn nach freier Auswahl, wenn er mit drei Würfen drei Teller zertrümmert. Für zwei Teller erhält er einen kleineren Gewinn.

Zu 32. Klein-Kegelbahn

Der Spieler läßt eine Kugel auf neun aufgestellte Kegel rollen.

Die Spieleinrichtung ist höchstens 2,40 m lang und etwa 50 cm breit.

Sie steht fest verschraubt auf Pfosten etwa 75 cm waagerecht über dem Boden. In der Mitte der Längsseite ist eine Wasserwaage angebracht. Die Lauffläche der Kugel ist etwa 2,35 m lang und 45 cm breit. Neun Holzkegel werden am Ende der Laufbahn auf einer Grundfläche von 16 × 16 cm wie auf einer normalen Kegelbahn aufgestellt. Die Aufstellpunkte sind markiert. Die Kegelhöhe beträgt 120 mm, der untere Durchmesser 22 mm.

Der vordere, etwa 50 cm lange Teil der Ablauffläche hat ein Gefälle von ca. 70°. Die Kugeln bestehen aus Kunststoff. Der Durchmesser beträgt mindestens 40 mm, das Gewicht mindestens 50 g.

Der Spieler erhält

einen Gewinn nach freier Auswahl, wenn er mit einer Kugel,

einen mittleren Gewinn, wenn er mit zwei Kugeln und

einen kleineren Gewinn, wenn er mit drei Kugeln

neun Kegel umwirft.

Zu 33. Scheren-Kegelbahn

Der Spieler rollt eine Kugel auf neun aufgestellte Kegel zu.

Die Spieleinrichtung ist höchstens 2,10 m lang, 50 cm breit und steht etwa 60 cm waagerecht über der Standfläche des Spielers. Die Scherenbahn ist 1,90 m lang, 10 cm breit und hat eine Bohlenhöhe von 13 mm. Die Bahn verbreitert sich beim Beginn der Schere (bei etwa 1,10 m) auf die Höchstbreite von 32 cm. In der Mitte einer Längsseite des Gerätes ist eine Wasserwaage angebracht.

Neun Holzkegel werden am Ende der Laufbahn auf einer Grundfläche von 20 × 20 cm wie auf einer normalen Kegelbahn aufgestellt. Die Aufstellpunkte sind markiert.

Die Kegelhöhe beträgt 110 mm, der Durchmesser des Kegelfußes 23 mm.

Die Kugel aus Kunststoff besitzt einen Durchmesser von mindestens 48 mm, ihr Gewicht beträgt mindestens 75 g.

Der Spieler erhält

einen Gewinn nach freier Auswahl, wenn er mit einer Kugel,

einen mittleren Gewinn, wenn er mit zwei Kugeln und

einen kleineren Gewinn, wenn er mit drei Kugeln

neun Kegel umwirft.

Anlage 3

Ausspielungen auf Jahrmärkten, Schützenfesten oder ähnlichen Veranstaltungen

1. Fische- oder Entenangeln
2. Plattenangeln
3. Fische- oder Entenangeln mit Magneten
4. Plattenangeln mit Magneten
5. Fadenziehen — 100 Fäden
6. Fadenziehen — 160 Fäden
7. Würfelspiel „Über 12 gewinnt"
8. Würfelspiel „3 und 18"
9. Zahlenkesselspiel
10 Lostopfspiel

Spielbedingungen

1. Fische- oder Entenangeln
2. Plattenangeln
3. Fische- oder Entenangeln mit Magneten
4. Plattenangeln mit Magneten

Der Einsatz für ein Spiel beträgt höchstens 0,50 Deutsche Mark. Mit einer Angel, an deren Ende ein Angelhaken befestigt ist, werden aus einem Spielfeld Gegenstände geangelt, an deren Oberseiten sich je eine Öse befindet.

Beim Angeln mit Magneten befinden sich an der Angel ein Magnet und an der Oberseite des Angelgegenstandes ein Magnetplättchen. Die Länge der Angelschnur ist so bemessen, daß die Gegenstände geangelt werden können.

Der Spieler kann unmittelbar an das Spielfeld herantreten.

Die Spielzeit ist nicht begrenzt.

Ein Fünftel aller zum Spiel gehörenden Angelgegenstände ist mit Gewinnzahlen versehen. Die gleichen Zahlen befinden sich an den dazu gehörenden Gewinnen.

Die Summe der Gestehungskosten dieser Gewinne beträgt insgesamt mindestens 50 vom Hundert der Einsätze so vieler Einzelspiele, als Angelgegenstände (Nieten und Gewinne) zum Spiel gehören.

Die Gestehungskosten eines Gewinnes betragen höchstens 15 Deutsche Mark, die Gestehungskosten des kleinsten Gewinnes mindestens 50 vom Hundert des Einsatzes für ein Spiel.

Der Veranstalter kann für mehrere gewonnene Spiele durch Umtausch der Gewinne einen entsprechend höheren Gewinn gewähren.

Die einzelnen Gewinne brauchen nicht unmittelbar hintereinander erzielt zu werden. Die Höchstgrenze der Gestehungskosten des höheren Gewinnes ergibt sich aus der Summe der Gestehungskosten der einzelnen Gewinne, übersteigt jedoch nicht den Betrag von 15 Deutsche Mark.

Gewonnene Gegenstände werden nicht zurückgekauft.

Der Gewinnplan und die Spielregeln werden am Veranstaltungsort für jeden Spieler deutlich sichtbar angebracht.

Zu 1. Fische- oder Entenangeln

Die Fische oder Enten aus schwimmfähigem Material befinden sich in einem Wasserbecken.

Zu Beginn eines jeden Spieles sind alle zum Spiel gehörenden Figuren im Wasser.

Angelt der Spieler eine mit einer Gewinnzahl versehene Figur, so erhält er den mit der gleichen Zahl versehenen Gewinn.

Zu 2. Plattenangeln

Auf einem waagerecht aufgestellten Spielfeld liegen übersichtlich angeordnet 5 × 5 cm große, viereckige Platten.

Zu Beginn eines jeden Spieles befinden sich alle zum Spiel gehörenden Platten auf der Spielfläche.

Angelt der Spieler eine mit einer Gewinnzahl versehene Platte, so erhält er den mit der gleichen Zahl versehenen Gewinn.

Zu 3. Fische- oder Entenangeln mit Magneten

Die Fische oder Enten aus schwimmfähigem Material befinden sich in einem Wasserbecken.

Zu Beginn eines jeden Spieles sind alle zum Spiel gehörenden Figuren im Wasser.

Das Gewicht der Fische oder Enten ist so bemessen, daß die Anziehungkraft der Magneten ein Anheben jeweils einer Figur ermöglicht. Löst sich die Figur nach dem Anheben vom Magneten, so gilt sie als geangelt.

Angelt der Spieler eine mit einer Gewinnzahl versehene Figur, so erhält er den mit der gleichen Zahl versehenen Gewinn.

Zu 4. Plattenangeln mit Magneten

Auf einem waagerecht aufgestellten Spielfeld liegen übersichtlich angeordnet Angelplatten.

Zu Beginn eines jeden Spieles befinden sich alle zum Spiel gehörenden Platten auf der Spielfläche.

Das Gewicht der Platten ist so bemessen, daß die Anziehungskraft der Magneten ein Anheben jeweils einer Platte ermöglicht. Löst sich die Platte nach dem Anheben vom Magneten, so gilt sie als geangelt.

Angelt der Spieler eine mit einer Gewinnzahl versehene Platte, so erhält er den mit der gleichen Zahl versehenen Gewinn.

5. Fadenziehen — 100 Fäden
6. Fadenziehen — 160 Fäden
7. Würfelspiel „Über 12 gewinnt"
8. Würfelspiel „3 und 18"
9. Zahlenkesselspiel

Der Einsatz für ein Spiel beträgt höchstens 0,50 Deutsche Mark. Die Gestehungskosten eines Gewinnes betragen höchstens 15 Deutsche Mark. Der Veranstalter kann für mehrere gewonnene Spiele durch Umtausch der Gewinne einen entsprechend höheren Gewinn gewähren. Die einzelnen Gewinne brauchen nicht unmittelbar hintereinander erzielt zu werden. Die Höchstgrenze der Gestehungskosten des höheren Gewinnes ergibt sich aus der Summe der Gestehungskosten der einzelnen Gewinne, übersteigt jedoch nicht den Betrag von 15 Deutsche Mark.

Gewonnene Gegenstände werden nicht zurückgekauft.

Die Spielregeln und der Gewinnplan werden am Veranstaltungsort für jeden Spieler deutlich sichtbar angebracht.

Zu 5. Fadenziehen — 100 Fäden

Zum Spiel gehören 100 Fäden aus abwaschbarem Material wie Nylon oder Perlon.

Die Fäden laufen so über eine Aufhängevorrichtung, daß ihre zum Teil mit Gewinngegenständen versehenen Enden übersichtlich und einzeln erkennbar sind.

Die entgegengesetzten Enden, an denen der Spieler zieht, sind so zusammengefaßt, daß sie gleich lang sind.

Dem Spieler werden jeweils alle 100 Fäden zum Spiel angeboten. Hängt an dem vom Spieler gezogenen Faden ein Gewinn, so erhält er diesen Gewinn.

An mindestens 20 Fäden sind Gewinngegenstände befestigt. Die Summe der Gestehungskosten dieser Gewinne beträgt mindestens 50 vom Hundert aller Einsätze für 100 Einzelspiele. Die Gestehungskosten des kleinsten Gewinnes betragen mindestens 50 vom Hundert des Einsatzes für ein Spiel.

Zu 6. Fadenziehen — 160 Fäden

Zum Spiel gehören 160 Fäden aus abwaschbarem Material wie Nylon oder Perlon.

Die Fäden laufen so über eine Aufhängevorrichtung, daß ihre zum Teil mit Gewinngegenständen versehenen Enden übersichtlich und einzeln erkennbar sind.

Die entgegengesetzten Enden, an denen der Spieler zieht, sind so zusammengefaßt, daß sie gleich lang sind.

Dem Spieler werden jeweils alle 160 Fäden zum Spiel angeboten. Hängt an dem vom Spieler gezogenen Faden ein Gewinn, so erhält er diesen Gewinn.

An mindestens 32 Fäden sind Gewinngegenstände befestigt. Die Summe der Gestehungskosten dieser Gewinne beträgt mindestens 50 vom Hundert aller Einsätze für 160 Einzelspiele.

Die Gestehungskosten des kleinsten Gewinnes betragen mindestens 50 vom Hundert des Einsatzes für ein Spiel.

Zu 7. Würfelspiel „Über 12 gewinnt"

Zum Spiel werden fabrikmäßig hergestellte Würfel aus Knochen oder abwaschbarem Kunststoff verwendet.

Die Kanten sind abgerundet und 10 bis 20 mm lang. Die sechs Flächen der Würfel sind so mit den Augenzahlen 1 bis 6 versehen, daß die Summe der sich gegenüberliegenden Zahlen jeweils 7 ergibt. Der Würfelbecher besteht aus Leder, Kunststoff oder ähnlichem abwaschbarem Material.

Das Würfelbrett hat eine glatte Oberfläche.

Auf je 1 m Standfront wird nur ein Würfelbrett aufgestellt.

Der Spieler wirft gleichzeitig drei Würfel aus dem Becher. Die Würfel bleiben nach dem Wurf so lange liegen, bis der Spieler die Augenzahlen selbst festgestellt hat.

Beträgt die Augenzahl über 12, so erhält er einen Gewinn. Für die Augenzahl 18 erhält er einen Gewinn nach freier Auswahl. Die Gestehungskosten dieses Gewinnes betragen mindestens das Zweiundzwanzigfache und für einen Gewinn auf die Augenzahlen

17 mindestens das Vierfache,
16 mindestens das Zweieinhalbfache,
15 mindestens das Eineinhalbfache,
14 mindestens das Eineinhalbfache und
13 mindestens das Einfache

des Einsatzes für ein Spiel.

Zu 8. Würfelspiel „3 und 18"

Zum Spiel werden fabrikmäßig hergestellte Würfel aus Knochen oder abwaschbarem Kunststoff verwendet. Die Kanten sind abgerundet und 10 bis 20 mm lang. Die sechs Flächen der Würfel sind so mit den Augenzahlen 1 bis 6 versehen, daß die Summe der sich gegenüberliegenden Zahlen jeweils 7 ergibt. Der Würfelbecher besteht aus Leder, Kunststoff oder ähnlichem abwaschbarem Material.

Das Würfelbrett hat eine glatte Oberfläche.

Auf je 1 m Standfront wird nur ein Würfelbrett aufgestellt. Der Spieler wirft gleichzeitig drei Würfel aus dem Becher. Die Würfel bleiben nach dem Wurf so lange liegen, bis der Spieler die Augenzahlen selbst festgestellt hat.

Beträgt die Augenzahl 3 oder 18, erhält er einen Gewinn nach freier Auswahl. Die Gestehungskosten dieses Gewinnes betragen mindestens das Sechzehnfache und für einen Gewinn auf die Augenzahlen

4 oder 17 mindestens das Viereinhalbfache,

5 oder 16 mindestens das Zweifache und

14 oder 15 mindestens das Einfache

des Einsatzes für ein Spiel.

Zu 9. Zahlenkesselspiel

Der Veranstalter oder ein Spieler wirft eine Kugel in der Weise in einen runden, am oberen Rand mit einer Bande versehenen Holzkessel, daß sie mindestens einen Umlauf an der Bande zurücklegt.

Der größte Durchmesser des Kessels beträgt ca. 60 cm.

Im Innern des Kessels befindet sich ein starrer Zahlenkranz mit 39 Fangnischen, die dreimal mit den Zahlen 0 bis 12 in nicht arithmetischer Reihenfolge versehen sind.

Der Kessel ist waagerecht in einer Höhe von ca. 75 cm über der Standfläche der Spieler aufgestellt.

Das Spiel beginnt erst, nachdem alle 13 Einsätze auf dem mit den Zahlen 0 bis 12 versehenen Zahlenbrett gesetzt sind. Es gewinnt der Spieler, dessen gesetzte Zahl mit der Zahl des Einfallfeldes der Kugel übereinstimmt.

Die Gestehungskosten des Gewinnes betragen mindestens 50 vom Hundert der Summe aller 13 Einsätze.

10. Lostopfspiel

Der Einsatz für ein Spiel beträgt höchstens 0,50 Deutsche Mark. Der Spieler erhält dafür ein Los.

Es werden nur fabrikmäßig hergestellte und gemischte, in verschlossener Packung bezogene Sicherheitslose verwendet, die die sofortige Entscheidung über Gewinn oder Verlust enthalten. Die Lose einer Serie sind innen mit der gleichen Seriennummer versehen, die aus der Verpackung nicht zu ersehen ist.

Die Lose sind so beschaffen, daß die Feststellung, ob es sich um Gewinne oder Nieten handelt, ohne Beschädigung der Lose nicht möglich ist; eine erneute Verwendung ist ausgeschlossen. Lose in Strohhalmen werden nicht verwendet.

Für ein Gewinnlos erhält der Spieler den dazu gehörenden Gewinn.

Die Gewinnlose sind mit allgemein verständlichen Begriffen wie Zahlen, Personen-, Länder- oder Ortsnamen gekennzeichnet. Sind die Gewinnlose mit Symbolen gekennzeichnet, so werden die gleichen Symbole im Gewinnplan verwendet.

Zu einer Serie gehören höchstens 300 Lose; mindestens 20 vom Hundert der Lose einer Serie müssen Gewinnlose sein.

Im Laufe eines Tages werden nur Serien einer Art verwendet. Jede Los-Serie enthält mindestens einen Gewinn nach freier Auswahl.

Die Gestehungskosten der Gewinne einer Los-Serie betragen mindestens 50 vom Hundert der Einsätze der zu einer Serie gehörenden Lose.

Die Gestehungskosten eines Gewinnes betragen höchstens 15 Deutsche Mark, die des kleinsten Gewinnes mindestens 50 vom Hundert des Einsatzes für ein Los.

Der Veranstalter kann für mehrere gewonnene Spiele durch Umtausch der Gewinne einen entsprechend höheren Gewinn gewähren. Die einzelnen Gewinne brauchen nicht unmittelbar hintereinander erzielt zu werden. Die Höchstgrenze der Gestehungskosten des höheren Gewinnes ergibt sich aus der Summe der Gestehungskosten der einzelnen Gewinne, übersteigt jedoch nicht den Betrag von 15 Deutsche Mark.

Jede Los-Serie wird ungeteilt aus einem Topf verkauft. Mit dem Verkauf der nächsten Los-Serie wird erst nach vollständigem Verkauf der vorhergehenden begonnen.

Gewonnene Gegenstände werden nicht zurückgekauft.

Die Spielregeln und der Gewinnplan werden am Veranstaltungsort für jeden Spieler deutlich sichtbar angebracht.

Bundesgesetzblatt
Teil II

Nr. 44, ausgegeben am 31. August 1971

Verkündungen im Bundesanzeiger

Gemäß § 1 Abs. 2 des Gesetzes über die Verkündung von Rechtsverordnungen vom 30. Januar 1950 (Bundesgesetzbl. S. 23) wird auf folgende im Bundesanzeiger verkündete Rechtsverordnungen nachrichtlich hingewiesen:

Datum und Bezeichnung der Verordnung		Verkündet im Bundesanzeiger Nr.	vom	Tag des Inkrafttretens
18. 8. 71	Verordnung Nr. 23/71 über die Festsetzung von Entgelten für Verkehrsleistungen der Binnenschiffahrt	159	28. 8. 71	4. 9. 71
18. 8. 71	Verordnung Nr. 24/71 über die Festsetzung von Entgelten für Verkehrsleistungen der Binnenschiffahrt	159	28. 8. 71	4. 9. 71
23. 8. 71	Fünfte Verordnung zur Änderung der Beihilfeverordnung Ölsaaten 7847-4-2	160	31. 8. 71	1. 9. 71
28. 7. 71	Verordnung zur Änderung der Verordnung über den Lotsgeldtarif für das Verholen, Ein- und Ausdocken von Schiffen in den stadtbremischen Häfen in Bremen 9515-8	160	31. 8. 71	1. 9. 71

Hinweis auf Rechtsvorschriften der Europäischen Gemeinschaften,

die mit ihrer Veröffentlichung im Amtsblatt der Europäischen Gemeinschaften unmittelbare Rechtswirksamkeit in der Bundesrepublik Deutschland erlangt haben

	Datum und Bezeichnung der Rechtsvorschrift	Veröffentlicht im Amtsblatt der Europäischen Gemeinschaften — Ausgabe in deutscher Sprache — vom	Nr./Seite
	Vorschriften für die Agrarwirtschaft		
5. 8. 71	Verordnung (EWG) Nr. 1717/71 der Kommission zur Festsetzung der auf Getreide, Mehle, Grobgrieß und Feingrieß von Weizen oder Roggen anwendbaren Abschöpfungen	6. 8. 71	L 177/1
5. 8. 71	Verordnung (EWG) Nr. 1718/71 der Kommission über die Festsetzung der Prämien, die den Abschöpfungen für Getreide und Malz hinzugefügt werden	6. 8. 71	L 177/3
5. 8. 71	Verordnung (EWG) Nr. 1719/71 der Kommission zur Festsetzung der bei der Erstattung für Getreide anzuwendenden Berichtigung	6. 8. 71	L 177/5
5. 8. 71	Verordnung (EWG) Nr. 1720/71 der Kommission zur Festsetzung der für Getreide, Mehle, Grobgrieß und Feingrieß von Weizen oder Roggen anzuwendenden Erstattungen	6. 8. 71	L 177/7
5. 8. 71	Verordnung (EWG) Nr. 1721/71 der Kommission zur Festsetzung der bei Reis und Bruchreis anzuwendenden Abschöpfungen	6. 8. 71	L 177/10
5. 8. 71	Verordnung (EWG) Nr. 1722/71 der Kommission zur Festsetzung der Prämien als Zuschlag zu den Abschöpfungen für Reis und Bruchreis	6. 8. 71	L 177/12
5. 8. 71	Verordnung (EWG) Nr. 1723/71 der Kommission zur Festsetzung der Erstattungen bei der Ausfuhr für Reis und Bruchreis	6. 8. 71	L 177/14
5. 8. 71	Verordnung (EWG) Nr. 1724/71 der Kommission zur Festsetzung der bei der Erstattung für Reis und Bruchreis anzuwendenden Berichtigung	6. 8. 71	L 177/16
5. 8. 71	Verordnung (EWG) Nr. 1725/71 der Kommission über die Festsetzung der Abschöpfungen bei der Einfuhr von Weißzucker und Rohzucker	6. 8. 71	L 177/18
5. 8. 71	Verordnung (EWG) Nr. 1726/71 der Kommission zur Festsetzung der Abschöpfungen bei der Einfuhr von Kälbern und ausgewachsenen Rindern sowie von Rindfleisch, ausgenommen gefrorenes Rindfleisch	6. 8. 71	L 177/19
5. 8. 71	Verordnung (EWG) Nr. 1727/71 der Kommission über eine Dauerausschreibung zum Verkauf von Weißzucker, der sich im Besitz der französischen Interventionsstelle befindet	6. 8. 71	L 177/22
5. 8. 71	Verordnung (EWG) Nr. 1728/71 der Kommission über eine Dauerausschreibung zum Verkauf von Weißzucker, der zur Ausfuhr bestimmt ist und sich im Besitz der französischen Interventionsstelle befindet	6. 8. 71	L 177/25
5. 8. 71	Verordnung (EWG) Nr. 1729/71 der Kommission zur Änderung der bei der Einfuhr von Getreide- und Reisverarbeitungserzeugnissen zu erhebenden Abschöpfungen	6. 8. 71	L 177/29
6. 8. 71	Verordnung (EWG) Nr. 1730/71 der Kommission zur Festsetzung der auf Getreide, Mehle, Grobgrieß und Feingrieß von Weizen oder Roggen anwendbaren Abschöpfungen	7. 8. 71	L 178/1
6. 8. 71	Verordnung (EWG) Nr. 1731/71 der Kommission über die Festsetzung der Prämien, die den Abschöpfungen für Getreide und Malz hinzugefügt werden	7. 8. 71	L 178/3
6. 8. 71	Verordnung (EWG) Nr. 1732/71 der Kommission zur Änderung der bei der Erstattung für Getreide anzuwendenden Berichtigung	7. 8. 71	L 178/5
6. 8. 71	Verordnung (EWG) Nr. 1733/71 der Kommission über die Festsetzung der Abschöpfungen bei der Einfuhr von Weißzucker und Rohzucker	7. 8. 71	L 178/6

Datum und Bezeichnung der Rechtsvorschrift		Veröffentlicht im Amtsblatt der Europäischen Gemeinschaften — Ausgabe in deutscher Sprache — vom	Nr./Seite
6. 8. 71	Verordnung (EWG) Nr. 1734/71 der Kommission zur Festsetzung der Abschöpfungen für Olivenöl	7. 8. 71	L 178/7
6. 8. 71	Verordnung (EWG) Nr. 1735/71 der Kommission zur Festsetzung des Betrages der Beihilfe für Ölsaaten	7. 8. 71	L 178/9
6. 8. 71	Verordnung (EWG) Nr. 1736/71 der Kommission zur Festsetzung von Zusatzbeträgen für bestimmte Erzeugnisse des Schweinefleischsektors	7. 8. 71	L 178/10
6. 8. 71	Verordnung (EWG) Nr. 1737/71 der Kommission zur Änderung der Verordnung (EWG) Nr. 1492/71 über das Verfahren und die Bedingungen für die Übernahme von Getreide durch die Interventionsstellen	7. 8. 71	L 178/13
6. 8. 71	Verordnung (EWG) Nr. 1738/71 der Kommission über die Nichtanwendung des Systems der Einfuhrlizenzen bei der Einfuhr von Tomatenkonzentraten aus Drittländern	7. 8. 71	L 178/14
6. 8. 71	Verordnung (EWG) Nr. 1739/71 der Kommission zur Wiedereröffnung der Dauerausschreibung zur Ausfuhr von Weißzucker gemäß Verordnung (EWG) Nr. 1734/70	7. 8. 71	L 178/15
6. 8. 71	Verordnung (EWG) Nr. 1740/71 der Kommission zur Änderung der Erstattung bei der Ausfuhr von Ölsaaten	7. 8. 71	L 178/16
6. 8. 71	Verordnung (EWG) Nr. 1741/71 der Kommission zur Änderung der bei der Einfuhr von Getreide- und Reisverarbeitungserzeugnissen zu erhebenden Abschöpfungen	7. 8. 71	L 178/17
9. 8. 71	Verordnung (EWG) Nr. 1743/71 der Kommission zur Festsetzung der auf Getreide, Mehle, Grobgrieß und Feingrieß von Weizen oder Roggen anwendbaren Abschöpfungen	10. 8. 71	L 180/34
9. 8. 71	Verordnung (EWG) Nr. 1744/71 der Kommission über die Festsetzung der Prämien, die den Abschöpfungen für Getreide und Malz hinzugefügt werden	10. 8. 71	L 180/36
9. 8. 71	Verordnung (EWG) Nr. 1745/71 der Kommission zur Änderung der bei der Erstattung für Getreide anzuwendenden Berichtigung	10. 8. 71	L 180/38
9. 8. 71	Verordnung (EWG) Nr. 1746/71 der Kommission über die Festsetzung der Abschöpfungen bei der Einfuhr von Weißzucker und Rohzucker	10. 8. 71	L 180/39
9. 8. 71	Verordnung (EWG) Nr. 1747/71 der Kommission zur Festsetzung der Abschöpfungen bei der Einfuhr von Kälbern und ausgewachsenen Rindern sowie von Rindfleisch, ausgenommen gefrorenes Rindfleisch	10. 8. 71	L 180/40
9. 8. 71	Verordnung (EWG) Nr. 1748/71 der Kommission über die Gewährung einer Sonderbeihilfe für die Umlagerung von Tafelwein, für den ein Lagervertrag abgeschlossen wurde	10. 8. 71	L 180/43
10. 8. 71	Verordnung (EWG) Nr. 1749/71 der Kommission zur Festsetzung der auf Getreide, Mehle, Grobgrieß und Feingrieß von Weizen oder Roggen anwendbaren Abschöpfungen	11. 8. 71	L 181/1
10. 8. 71	Verordnung (EWG) Nr. 1750/71 der Kommission über die Festsetzung der Prämien, die den Abschöpfungen für Getreide und Malz hinzugefügt werden	11. 8. 71	L 181/3
10. 8. 71	Verordnung (EWG) Nr. 1751/71 der Kommission zur Änderung der bei der Erstattung für Getreide anzuwendenden Berichtigung	11. 8. 71	L 181/5
10. 8. 71	Verordnung (EWG) Nr. 1752/71 der Kommission über die Festsetzung der Abschöpfungen bei der Einfuhr von Weißzucker und Rohzucker	11. 8. 71	L 181/6
10. 8. 71	Verordnung (EWG) Nr. 1753/71 der Kommission zur Festsetzung der durchschnittlichen Erzeugerpreise für Wein	11. 8. 71	L 181/7
10. 8. 71	Verordnung (EWG) Nr. 1754/71 der Kommission zur Aufhebung der Ausgleichsabgabe auf die Einfuhr von Pflaumen aus Spanien	11. 8. 71	L 181/9
11. 8. 71	Verordnung (EWG) Nr. 1756/71 der Kommission zur Festsetzung der auf Getreide, Mehle, Grobgrieß und Feingrieß vom Weizen oder Roggen anwendbaren Abschöpfungen	12. 8. 71	L 182/1

	Datum und Bezeichnung der Rechtsvorschrift	Veröffentlicht im Amtsblatt der Europäischen Gemeinschaften — Ausgabe in deutscher Sprache — vom	Nr./Seite
11. 8. 71	Verordnung (EWG) Nr. 1757/71 der Kommission über die Festsetzung der Prämien, die den Abschöpfungen für Getreide und Malz hinzugefügt werden	12. 8. 71	L 182/3
11. 8. 71	Verordnung (EWG) Nr. 1758/71 der Kommission zur Änderung der bei der Erstattung für Getreide anzuwendenden Berichtigung	12. 8. 71	L 182/5
11. 8. 71	Verordnung (EWG) Nr. 1759/71 der Kommission über die Festsetzung der Abschöpfungen bei der Einfuhr von Weißzucker und Rohzucker	12. 8. 71	L 182/6
11. 8. 71	Verordnung (EWG) Nr. 1760/71 der Kommission über die Festsetzung der Abschöpfung bei der Einfuhr von Melasse	12. 8. 71	L 182/7
10. 8. 71	Verordnung (EWG) Nr. 1761/71 der Kommission über die Festsetzung von Mittelwerten für die Bewertung von eingeführten Zitrusfrüchten	12. 8. 71	L 182/8
12. 8. 71	Verordnung (EWG) Nr. 1762/71 der Kommission zur Festsetzung der auf Getreide, Mehle, Grobgrieß und Feingrieß von Weizen oder Roggen anwendbaren Abschöpfungen	13. 8. 71	L 183/1
12. 8. 71	Verordnung (EWG) Nr. 1763/71 der Kommission über die Festsetzung der Prämien, die den Abschöpfungen für Getreide und Malz hinzugefügt werden	13. 8. 71	L 183/3
12. 8. 71	Verordnung (EWG) Nr. 1764/71 der Kommission zur Festsetzung der bei der Erstattung für Getreide anzuwendenden Berichtigung	13. 8. 71	L 183/5
12. 8. 71	Verordnung (EWG) Nr. 1765/71 der Kommission zur Festsetzung der für Getreide, Mehle, Grobgrieß und Feingrieß von Weizen oder Roggen anzuwendenden Erstattungen	13. 8. 71	L 183/7
12. 8. 71	Verordnung (EWG) Nr. 1766/71 der Kommission zur Festsetzung der bei Reis und Bruchreis anzuwendenden Abschöpfungen	13. 8. 71	L 183/10
12. 8. 71	Verordnung (EWG) Nr. 1767/71 der Kommission zur Festsetzung der Prämien als Zuschlag zu den Abschöpfungen für Reis und Bruchreis	13. 8. 71	L 183/12
12. 8. 71	Verordnung (EWG) Nr. 1768/71 der Kommission zur Festsetzung der Erstattungen bei der Ausfuhr für Reis und Bruchreis	13. 8. 71	L 183/14
12. 8. 71	Verordnung (EWG) Nr. 1769/71 der Kommission zur Festsetzung der bei der Erstattung für Reis und Bruchreis anzuwendenden Berichtigung	13. 8. 71	L 183/16
12. 8. 71	Verordnung (EWG) Nr. 1770/71 der Kommission über die Festsetzung der Abschöpfungen bei der Einfuhr von Weißzucker und Rohzucker	13. 8. 71	L 183/18
12. 8. 71	Verordnung (EWG) Nr. 1771/71 der Kommission zur Festsetzung der Abschöpfungen bei der Einfuhr von Kälbern und ausgewachsenen Rindern sowie von Rindfleisch, ausgenommen gefrorenes Rindfleisch	13. 8. 71	L 183/19
12. 8. 71	Verordnung (EWG) Nr. 1772/71 der Kommission zur Festsetzung des Betrages der Beihilfe für Ölsaaten	13. 8. 71	L 183/22
12. 8. 71	Verordnung (EWG) Nr. 1773/71 der Kommission zur Änderung der Erstattung bei der Ausfuhr von Ölsaaten	13. 8. 71	L 183/23
12. 8. 71	Verordnung (EWG) Nr. 1774/71 der Kommission zur Änderung der bei der Einfuhr von Getreide- und Reisverarbeitungserzeugnissen zu erhebenden Abschöpfungen	13. 8. 71	L 183/24
12. 8. 71	Verordnung (EWG) Nr. 1775/71 der Kommission zur Änderung der Ausgleichsbeträge, die in der Landwirtschaft im Anschluß an die vorübergehende Erweiterung der Bandbreiten der Währungen einiger Mitgliedstaaten festgesetzt wurden	14. 8. 71	L 184/1
13. 8. 71	Verordnung (EWG) Nr. 1776/71 der Kommission zur Festsetzung der auf Getreide, Mehle, Grobgrieß und Feingrieß von Weizen oder Roggen anwendbaren Abschöpfungen	14. 8. 71	L 184/28
13. 8. 71	Verordnung (EWG) Nr. 1777/71 der Kommission über die Festsetzung der Prämien, die den Abschöpfungen für Getreide und Malz hinzugefügt werden	14. 8. 71	L 184/30

	Datum und Bezeichnung der Rechtsvorschrift	Veröffentlicht im Amtsblatt der Europäischen Gemeinschaften — Ausgabe in deutscher Sprache — vom	Nr./Seite
13. 8. 71	Verordnung (EWG) Nr. 1778/71 der Kommission zur Änderung der bei der Erstattung für Getreide anzuwendenden Berichtigung	14. 8. 71	L 184/32
13. 8. 71	Verordnung (EWG) Nr. 1779/71 der Kommission über die Festsetzung der Abschöpfungen bei der Einfuhr von Weißzucker und Rohzucker	14. 8. 71	L 184/33
13. 8. 71	Verordnung (EWG) Nr. 1780/71 der Kommission zur Festsetzung der Abschöpfungen für Olivenöl	14. 8. 71	L 184/34
13. 8. 71	Verordnung (EWG) Nr. 1781/71 der Kommission zur Festsetzung der Abschöpfungen bei der Einfuhr für Milch und Milcherzeugnisse	14. 8. 71	L 184/36
13. 8. 71	Verordnung (EWG) Nr. 1782/71 der Kommission zur Festsetzung der Erstattungen für Milch und Milcherzeugnisse, die in unverändertem Zustand ausgeführt werden	14. 8. 71	L 184/43
13. 8. 71	Verordnung (EWG) Nr. 1783/71 der Kommission über die Durchführungsbestimmungen für die Verpflichtung zur Destillation von Nebenerzeugnissen der Weinbereitung	14. 8. 71	L 184/53
13. 8. 71	Verordnung (EWG) Nr. 1784/71 der Kommission zur Änderung der Verordnung (EWG) Nr. 1437/70 über die Lagerverträge für Tafelwein hinsichtlich des Beihilfebetrags	14. 8. 71	L 184/54
13. 8. 71	Verordnung (EWG) Nr. 1785/71 der Kommission über die Festsetzung des im Rahmen des Einfuhrlizenzsystems für Tomatenkonzentrate auf die Bezugsmenge anzuwendenden Prozentsatzes	14. 8. 71	L 184/55
13. 8. 71	Verordnung (EWG) Nr. 1786/71 der Kommission zur Änderung der Verordnung (EWG) Nr. 1738/71 über die Nichtanwendung des Systems der Einfuhrlizenzen bei der Einfuhr von Tomatenkonzentraten aus Drittländern	14. 8. 71	L 184/56
17. 8. 71	Verordnung (EWG) Nr. 1787/71 der Kommission zur Festsetzung der auf Getreide, Mehle, Grobgrieß und Feingrieß von Weizen oder Roggen anwendbaren Abschöpfungen	18. 8. 71	L 186/1
17. 8. 71	Verordnung (EWG) Nr. 1788/71 der Kommission über die Festsetzung der Prämien, die den Abschöpfungen für Getreide und Malz hinzugefügt werden	18. 8. 71	L 186/3
17. 8. 71	Verordnung (EWG) Nr. 1789/71 der Kommission zur Änderung der bei der Erstattung für Getreide anzuwendenden Berichtigung	18. 8. 71	L 186/5
17. 8. 71	Verordnung (EWG) Nr. 1790/71 der Kommission über die Festsetzung der Abschöpfungen bei der Einfuhr von Weißzucker und Rohzucker	18. 8. 71	L 186/6
17. 8. 71	Verordnung (EWG) Nr. 1791/71 der Kommission zur Festsetzung der durchschnittlichen Erzeugerpreise für Wein	18. 8. 71	L 186/7
17. 8. 71	Verordnung (EWG) Nr. 1792/71 der Kommission über die Durchführung einer Ausschreibung für die Lieferung von butteroil an Indien als Gemeinschaftshilfe zugunsten des Welternährungsprogramms	18. 8. 71	L 186/9
17. 8. 71	Verordnung (EWG) Nr. 1793/71 der Kommission zur Aussetzung der vorherigen Festsetzung der Abschöpfungsbeträge für Getreide und Reis	18. 8. 71	L 186/11
17. 8. 71	Verordnung (EWG) Nr. 1794/71 der Kommission zur Festsetzung der Anpassungskoeffizienten für den Ankaufspreis für Äpfel nach Verordnung (EWG) Nr. 1579/71 des Rates	19. 8. 71	L 187/1
17. 8. 71	Verordnung (EWG) Nr. 1795/71 der Kommission zur Änderung der Verordnung (EWG) Nr. 1097/68 hinsichtlich der Lagerbedingungen und der Definitionen der Vorder- und Hinterviertel von ausgewachsenen Rindern	19. 8. 71	L 187/5
17. 8. 71	Verordnung (EWG) Nr. 1796/71 der Kommission über die Durchführungsbestimmungen für Interventionsmaßnahmen auf dem Rindfleischsektor in Deutschland	19. 8. 71	L 187/7
17. 8. 71	Verordnung (EWG) Nr. 1797/71 der Kommission über auf dem Rindfleischsektor in Frankreich zu treffende Interventionsmaßnahmen	19. 8. 71	L 187/9

	Datum und Bezeichnung der Rechtsvorschrift	Veröffentlicht im Amtsblatt der Europäischen Gemeinschaften — Ausgabe in deutscher Sprache — vom	Nr./Seite
18. 8. 71	Verordnung (EWG) Nr. 1798/71 der Kommission zur Festsetzung der auf Getreide, Mehle, Grobgrieß und Feingrieß von Weizen oder Roggen anwendbaren Abschöpfungen	19. 8. 71	L 187/11
18. 8. 71	Verordnung (EWG) Nr. 1799/1 der Kommission über die Festsetzung der Prämien, die den Abschöpfungen für Getreide und Malz hinzugefügt werden	19. 8. 71	L 187/13
18. 8. 71	Verordnung (EWG) Nr. 1800/71 der Kommission zur Änderung der bei der Erstattung für Getreide anzuwendenden Berichtigung	19. 8. 71	L 187/15
18. 8. 71	Verordnung (EWG) Nr. 1801/71 der Kommission über die Festsetzung der Abschöpfungen bei der Einfuhr von Weißzucker und Rohzucker	19. 8. 71	L 187/16
18. 8. 71	Verordnung (EWG) Nr. 1802/71 der Kommission über die Festsetzung der Abschöpfung bei der Einfuhr von Melasse	19. 8. 71	L 187/17
18. 8. 71	Verordnung (EWG) Nr. 1803/71 der Kommission zur Festsetzung der Erstattung bei der Ausfuhr in unverändertem Zustand für Weißzucker und Rohzucker	19. 8. 71	L 187/18
18. 8. 71	Verordnung (EWG) Nr. 1804/71 der Kommission zur Festsetzung des Betrages der Beihilfe für Ölsaaten	19. 8. 71	L 187/20
19. 8. 71	Verordnung (EWG) Nr. 1805/71 der Kommission zur Festsetzung der auf Getreide, Mehle, Grobgrieß und Feingrieß von Weizen oder Roggen anwendbaren Abschöpfungen	20. 8. 71	L 188/1
19. 8. 71	Verordnung (EWG) Nr. 1806/71 der Kommission über die Festsetzung der Prämien, die den Abschöpfungen für Getreide und Malz hinzugefügt werden	20. 8. 71	L 188/3
19. 8. 71	Verordnung (EWG) Nr. 1807/71 der Kommission zur Festsetzung der bei der Erstattung für Getreide anzuwendenden Berichtigung	20. 8. 71	L 188/5

Herausgeber: Der Bundesminister der Justiz — Verlag: Bundesanzeiger Verlagsges. m. b. H. — Druck: Bundesdruckerei Bonn.

Postanschrift für Abonnementsbestellungen sowie für Bestellungen bereits erschienener Ausgaben:
Bundesgesetzblatt, 53 Bonn 1, Postfach 624, Telefon 22 40 86 — 88.

Das Bundesgesetzblatt erscheint in drei Teilen. In Teil I und II werden die Gesetze und Verordnungen in zeitlicher Reihenfolge nach ihrer Ausfertigung verkündet. Laufender Bezug nur im Postabonnement. Abbestellungen müssen bis spätestens 30. 4. bzw. 31. 10. beim Verlag vorliegen. Im Teil III wird das als fortgeltend festgestellte Bundesrecht auf Grund des Gesetzes über Sammlung des Bundesrechts vom 10. Juli 1958 (BGBl. I S. 437) nach Sachgebieten geordnet veröffentlicht. Der Teil III kann nur als Verlagsabonnement bezogen werden.

Bezugspreis für Teil I und Teil II halbjährlich je 25,– DM. Einzelstücke je angefangene 16 Seiten 0,65 DM. Dieser Preis gilt auch für die Bundesgesetzblätter, die vor dem 1. Juli 1970 ausgegeben worden sind. Lieferung gegen Voreinsendung des Betrages auf das Postscheckkonto Bundesgesetzblatt, Köln 3 99, oder gegen Vorausrechnung bzw. gegen Nachnahme.

Preis dieser Ausgabe 1,30 DM zuzüglich Versandgebühr 0,15 DM, bei Lieferung gegen Vorausrechnung zuzüglich Portokosten für die Vorausrechnung.

Im Bezugspreis ist Mehrwertsteuer enthalten; der angewandte Steuersatz beträgt 5,5 %.